

XENOPHOB



INTRODUCTION

XENOPHOBE est un jeu d'action facile à jouer, difficile à maîtriser avec un écran divisé en deux parties et la possibilité d'y jouer à deux.

CONTEXTE

Schickn pensait à la terre qu'il quittait. La terre puissante de son enfance et maintenant démoralisée, empoisonnée et isolée, tous ces désastres ont démarré en 56 provoqués par les colons du Nouveau Phoenix Mars, la peste mystérieuse et le microbe martien. On racontait que cela était dû au Bloc Central, aux brésiliens et en particulier aux indiens. La politique mondiale était totalement déséquilibrée avec les nouvelles puissances: le Brésil, l'Inde et le Pakistan. Les Indes régnaient en maître sur le continent entier et menaçaient les nouveaux Etats Libres de la Russie et de la Chine. On ne saura jamais si c'était à cause de l'espionnage biologique du Bloc Central, mais des millions de gens sont morts et la course pour l'espace subit un arrêt soudain. En 58, quatre-vingt membres de l'expédition scientifique furent tués par une éruption volcanique sur la surface de Jupiter.

C'est en 58 que la situation déjà grave devint catastrophique. La guerre entre les Indes et la Chine était inévitable, un échange de fusées nucléaires vaporisèrent les villes de New Delhi et de Pékin. La guerre dura seulement une semaine, mais les conséquences furent atroces pour la planète et ses habitants. Une question se posa: Pourquoi dépenser de fortunes pour explorer l'espace, quand pour le même prix on pourrait reconstruire la planète. Dans le monde libre, les 'planétistes' eurent carte blanche pour la protection de la terre.

En conséquence, les grandes plate-formes mises en orbite furent abandonnées ou presque, seuls quelques scientifiques et personnels de service restèrent. De toutes les colonies extra-terrestres, seule la Lune était encore peuplée de civils. Puis en 62, la terre capta des émissions non-identifiées provenant d'une région proche de Neptune. Les sondes et les transmetteurs furent soudainement interrompus et semaine plus tard les communications avec la Marine Europa cessèrent brusquement.

Sur Terre, la réaction fut énorme, la peur se répandit partout, et cela eu pour conséquence de réunir tout les partis humains dans la même solidarité.

- ***Etait-ce des extra-terrestres qui avaient détruit la colonie d'Europa?***
- ***Est-ce que le microbe martien était d'origine extra-terrestre?***

Les stratèges étaient convaincus que les extra-terrestres surveillaient la Terre à partir de la plate-forme en orbite.

Le contact avec l'équipe scientifique du bord avait échoué. Un visuel en micro-ondes avait donné un aperçu des nouveaux habitants, des créatures effroyables...

Les pensées de Schickn furent interrompues par un cri de Korolski, appelé Kwak par ses intimes, un originaire de la colonie européenne maintenant détruite. "Regardez..."

La plate-forme était affreusement détruite, les dommages donnaient l'impression d'avoir été effectués par des canons à faisceaux laser. La station Zéro Un Cinq avait un trou de 100 mètres de diamètres dans le cercle supérieur. Ils étaient là!

Les terriens étaient paralysés par la peur. La force expéditionnaire était composée de savants mécontents, de mutants européens aigris et de vieux astronautes comme Schickn. Ils furent les seuls relever le défi. En voyant l'équipe de combat, Schickn sourit, il était là, commandant la bande de mercenaires la plus singulière de l'univers. Pour ce n'était pas une aventure, mais une croisade pour sauver la planète et ses habitants!

LES OBJECTIFS DE LA MISSION

EXTERMINEZ LES MONSTRES

1. Exterminez tous les monstres nommés XENOS qui infestent les stations orbitales et les bases lunaires.

2. Ramassez les armes qui sont abandonnées sur les plate-formes et dans les bases, elles seront utiles pour les combattants humains.



DIRECTIVES

La force des extra-terrestres est inconnue – au début 2 membres seulement de l'équipe des trois escouades pourront entrer dans une base. C'est à vous de choisir les deux éléments les plus appropriés selon la situation.

Les deux combattants se rendront à la salle de téléportation. En passant par toutes les salles et tous les niveaux (en utilisant l'ascenseur), vous devrez accomplir le premier objectif qui est d'exterminer tous les XENOS dans un temps limité, sinon la peste infeste la base. Le temps est variable et dépend du nombre de niveaux. La bataille entre vous et les XENOS peut avoir trois conclusions différentes:

- 1. Il ne reste plus de temps, les XENOS se sont répandus partout et vous quittez la base par le disque de transfert en ayant programmé son auto-destruction.**
- 2. Vous commandez la destruction de la base pour empêcher les XENOS de se répandre, puis vous rejoignez la navette de transfert.**
- 3. Vous débarrassez la base des XENOS et vous rejoignez la navette.**

COMMENT JOUER

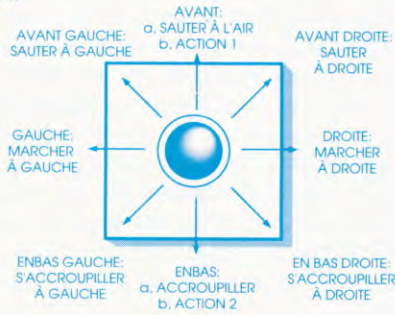
Les recherches dans la nature de Xenos à produit les renseignements suivants.

LES CONTROLES

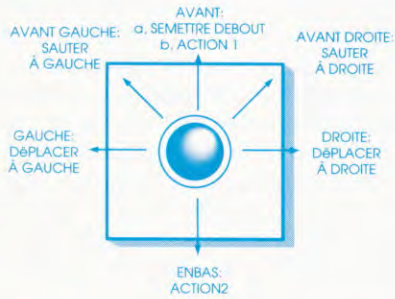
ATARI ST et Commodore AMIGA

La manette de commande
Secouez la manette pour: jeter un créature, couper une tentacule, arracher Festor.

1. Joueur debout



2. Joueur accroupi



LE BOUTON DE TIRE: Le bouton de tire fait feu dans la direction de l'arme actuelle. Le joueur peut changer l'angle de la direction en poussant ou en tirant sur la manette. Cette facilitée dure pour deux secondes environs après l'appuie sur le bouton de tire.

LES BOMBES: Barre d'espace - joueur 1 jette les bombes (si disponible)
0 (touches des nombres) - joueur 2 jette les bombes (si disponible)

LIGNE DE STATUT

Endessous de chaque personnage sur l'écran est affiché le statut personnel.

POINTS	ACTION 1	ACTION 2	SANTÉ

1/ Les points.

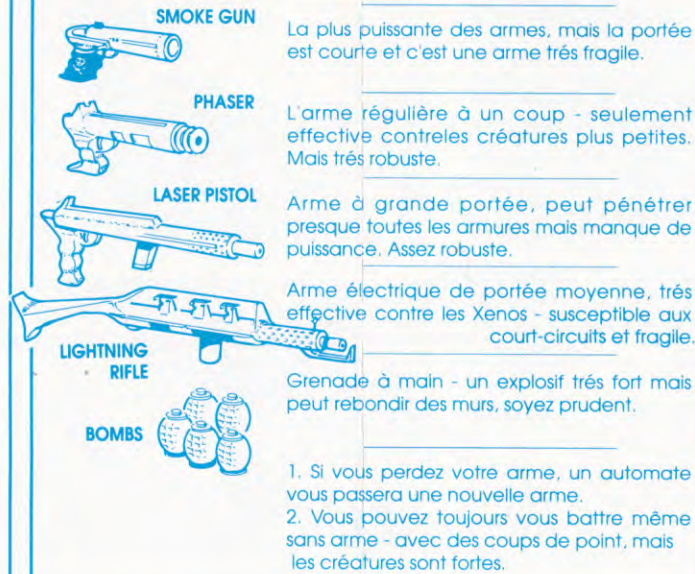
2/ ACTION 1 & ACTION 2 affiche les fonctions que le joueur peut entreprendre à certain moment pendant le jeu. Par exemple quand vous approchez un objet à ramasser, le panneau ACTION 2 sera affiché PICK UP "OBJECT". Pour ramasser l'objet tirez la manette vers vous.

3/ La santé du personnage, quand elle est à zéro il est mort.

ACTION 1: PUSH BUTTON FIX GIZMO SHOW I.D. USE "OBJECT" BREAK GLASS INSERT KEY REMOVE KEY	Frappez le bouton de tire Réparez l'objet Identification Utilisez l'objet Cassez le verre Insérez la clé Enlevez la clé	INSERT DISC STASH WEAPON LIFT - GO UP ACTION 2: PICK UP "OBJECT" LIFT - GO DOWN	Insérez le disque Ramassez l'arme Élévateur - monter Ramassez l'objet Élévateur - descente
--	---	--	--

ARMES

Pour vous aider contre les Xenos vous trouverez des armes variés. Ce sont:



1. Si vous perdez votre arme, un automate vous passera une nouvelle arme.
2. Vous pouvez toujours vous battre même sans arme - avec des coups de point, mais les créatures sont fortes.

CHARGEMENT DE XÉNOPHOBIE

AMIGA - Insérez le disque dans le lecteur au signal et le jeu se chargera automatiquement.

ATARI ST - Insérez le disque dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

IBM PC - Insérez le disque dans le lecteur A: et au signal A> , dactylographiez 'Xenos'. Le jeu se chargera automatiquement

C64 DISQUE - Insérez le disque dans le lecteur et dactylographiez LOAD " ", 8,1 le jeu se chargera.

C64 CASSETTE - Placez la cassette dans le lecteur, appuyez <SHIFT> et <RUN/STOP> et mettez le lecteur en marche.

SPECTRUM DISQUE - Insérez le disque dans le lecteur et appuyez <ENTER>, le jeu se chargera.

SPECTRUM CASSETTE - Placez la cassette dans le lecteur et appuyez LOAD " " et puis <ENTER> ensuite mettez le lecteur en marche.

AMSTRAD DISQUE - Insérez le disque dans le lecteur et dactylographiez I (SHIFT et @)CPM et puis <ENTER>, le jeu se chargera.

AMSTRAD CASSETTE - Placez la cassette dans le lecteur appuyez CTRL et le petit <ENTER>. Mettez le lecteur en marche et puis <ENTER>.

CRÉATURES

NAME	DESCRIPTION	MÉTHODE D'ATTAQUE
 POD	Une spore verte qui deviendra une créature après un certain temps.	Nul
 CRITTER	Un mélange entre un scorpion et un calmar avec trois pattes.	Elle s'attache avec ses pattes
 ROLLERBABY	Un mélange entre une tortue de mer et un tatou avec une carapace très épaisse.	S'enroule en balle et vous renverse en vous frappant
 TENTACLE	Pas une créature individuelle mais un des longs tentacules de l'animal caché derrière un mur.	Elle s'attache en s'enroulant autour de la tête de l'exterminateur.
 SNOTTERPILLAR	Un mélange de lézard et de chenille qui peut sauter et cracher du venin sur ses victimes	1. Peut vous assommer en vous sautant dessus. 2. Peut vous frapper et même avec son crachat.
 FESTOR	Un très grand reptile qui vous guetter derrière les murs, près des portes, des fenêtres et d'autres ouvertures. Attaque immédiat-ement.	1. Peut s'attacher avec son regard télékinétique. 2. Peut projeter un œuf qui peut vous assommer et deviendra une spore après un certain temps.

Aussi bien que ces créatures, il faut faire attention à la défense automatique de la base qui pourrait bien vous attaquer à moins que vous avez l'identification nécessaire ou le moyen de les passer avec un objet spécial.

L'ÉQUIPE DE COMBAT

LE DOMAGE ET LES POINTS DE SANTÉ

LES ACTIONS QUI SONT LA CAUSE DU DOMAGE	POINTS DE SANTÉ PERDUS
L'exterminateur est frappé par le coup de point d'un autre.	1 point
Un fusil phasor a explosé en tombant près d'une porte après avoir été frapper de la main de l'exterminateur.	1 point
Un revolver laser a explosé en tombant près d'une porte après avoir été frapper de la main de l'exterminateur.	2 points
Un fusil à lancement éclair en tombant près d'une porte après avoir été frapper de la main de l'exterminateur.	3 points
L'exterminateur est frappé par une balle (servomech).	4 points
Un fusil à fumée a explosé en tombant près d'une porte après avoir été frapper de la main de l'exterminateur.	10 points
L'exterminateur a touché un mur de force électrique.	50 points
Un Rollerbaby a assomé l'exterminateur.	50 points
Un Snotterpillar a frappé l'exterminateur avec son crachat.	Varié entre 35 et 100 points *
L'exterminateur est frappé par la vase tombée du plafond.	75 points

L'exterminateur est frappé par une bombe lancée par un autre exterminateur.	100 points
L'exterminateur est frappé par l'œuf d'un Festor.	varié entre 20 et 130 points *
L'exterminateur est assomé par un Snotterpillar.	150 points
Une créature s'attache à l'exterminateur, ce qui est cause d'une perte de santé continue.	en décrément la de 2 points
Une tentacule s'attache à l'exterminateur, ce qui est cause d'une perte de santé continue.	en décrément la de 4 points
Un Festor s'attache à l'exterminateur, ce qui est en décrément la cause d'une perte de santé continue.	de 20 points

* Moins de points sont perdus si la distance est grande.

REMERCIEMENTS

PROGRAMME - Visage
ÉPREUVE - Laing Burgess, Kevin Mullens.
TEXTE - Peter Jones, Diarmid Clarke.
TRADUCTION - Tony Clarke
DESSIN - Julie Burness Hand
MANUEL & PRODUCTION - Artistix U.K. (0705) 252 125
RELEVER DU JEU D'ARCADE DE BALLY MIDWAY

L'ESCOUADE BLEUE

Col Schickn
Âge : 52
Histoire: astronaute, mercenaire, homme d'affaire.
Rang: Commandant de l'équipe de combat.

Mr Eeez
Âge : 32
Histoire: ancien colonisateur martien.
Rang: Mercenaire.

Dr Zordiz
Âge : 38
Histoire: ancien membre de l'équipe scientifique de la plat-forme orbitale.
Rang: conseiller de plat-forme.

L'ESCOUADE JAUNE

Dr Udderbay
Âge : 29
Histoire: ancien membre de l'équipe scientifique lunaire.
Rang: conseiller lunaire.

Mr Fogg
Âge : 24

Histoire: psychopathe !
Rang: Mercenaire.

Col F. Truth
Âge : 30
Histoire: soldat professionnel.
Rang: Mercenaire.

L'ESCOUADE ROUGE

Mr M. Brace
Âge : 25
Histoire: ancien colonisateur de la mission I.O. scientifique.
Rang: Mercenaire.

Dr (Kwak) Korolski
Âge : 26
Histoire: ancien colonisateur de la mission Europa Marine.
Rang: Mercenaire.

Col Poupon
Âge : 22
Histoire: soldat professionnel.
Rang: Mercenaire.